

整理番号 01P00031

発送番号 386002

発送日 平成14年11月26日 1 / 6

拒絶理由通知書

特許出願の番号	特願2001-097148
起案日	平成14年11月13日
特許庁審査官	松川 直樹 8804 2T00
特許出願人代理人	秋田 修(外 1名)様
適用条文	第29条柱書、第29条第2項

この出願は、次の理由によって拒絶をすべきものである。これについて意見があれば、この通知書の発送の日から60日以内に意見書を提出して下さい。

理由

理由1：この出願の下記の請求項に係る発明は、下記の点で特許法第29条第1項柱書に規定する要件を満たしていないので、特許を受けることができない。

理由2：この出願の下記の請求項に係る発明は、その出願前日本国内又は外国において頒布された下記の刊行物に記載された発明又は電気通信回線を通じて公衆に利用可能となった発明に基いて、その出願前にその発明の属する技術の分野における通常の知識を有する者が容易に発明をすることができたものであるから、特許法第29条第2項の規定により特許を受けることができない。

記 (引用文献等については引用文献等一覧参照)

A. 理由1

(1) 本願請求項1における「～のプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、コンピュータに、～に参加させ、～の状態において、～に表示させ、～を選択し、～と、～との間で、～を入れ替えること、を実行させるプログラムが記録されたことを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体。」、

本願請求項2における「前記戦闘場面において、～に応答してコマンド入力を受け付けること特徴とする請求項1に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。」、

本願請求項3における「～をリスト表示させることを特徴とする請求項1または2に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。」、

本願請求項4における「～の情報は、～あることを特徴とする請求項3に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。」、

本願請求項5における「さらに、前記入れ替え後において、～立場を元に戻す

ことを実行させるプログラムが記録されたことを特徴とする請求項1～4のいずれか1項に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。」、

本願請求項6における「さらに、前記入れ替えが完了すると、～が実施可能になることを実行させるプログラムが記録されたことを特徴とする請求項1～5のいずれか1項に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。」、

本願請求項7における「さらに、～行動順位を表示することを実行させるプログラムが記録されたことを特徴とする請求項1～6のいずれか1項に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。」、

本願請求項8における「～するビデオゲームのプログラムであって、コンピュータに、～に参加させ、～において、～に表示させ、～を選択し、～と、～との間で、～立場を入れ替えること、を実行させることを特徴とするプログラム。」

本願請求項9における「前記戦闘場面において、～を受け付けること特徴とする請求項8に記載のプログラム。」、

本願請求項10における「前記サブ画面に～をリスト表示させることを特徴とする請求項8または9に記載のプログラム。」、

本願請求項11における「～の情報は、～であることを特徴とする請求項10に記載のプログラム。」、

本願請求項12における「さらに、前記入れ替え後において、～立場を元に戻すことを実行させることを特徴とする請求項8～11のいずれか1項に記載のプログラム。」、

本願請求項13における「さらに、前記入れ替えが完了すると、～が実施可能になることを実行させることを特徴とする請求項8～12のいずれか1項に記載のプログラム。」、

本願請求項14における「さらに、～を表示することを実行させることを特徴とする請求項8～13のいずれか1項に記載のプログラム。」、

本願請求項29における「ネットワークを介して複数のプレイヤが参加することができる、～のプログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、コンピュータに、～に参加させ、～において、～に表示させ、～を選択し、～と、～との間で、～を入れ替えること、を実行させるプログラムが記録されたことを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体。」、および

本願請求項30における「ネットワークを介して複数のプレイヤが参加することができる、～のプログラムであって、コンピュータに、～参加させ、～において、～に表示させ、～を選択し、～と、～との間で、～を入れ替えること、を実行させることを特徴とするプログラム。」との記載はあくまで、作用的な記載であってソフトウェア上の処理のみ記載しているにすぎず、「ソフトウェアがコンピュータに読み込まれることにより、ソフトウェアとハードウェア資源とが協働した具体的手段によって、使用目的に応じた情報の演算又は加工を実現することにより、使用目的に応じた特有の情報処理装置（機械）又はその動作方法が構築

される」ものではないため「情報処理がハードウエア資源を用いて具体的に実現されている」とは認められず、上記請求項に係る発明は特許法上の「発明」ではなく、特許法第29条第1項柱書に規定する要件を満たしていないので、特許を受けることができない。（特許庁 審査基準 第VII部 特定技術分野の審査基準 第1章 コンピュータ・ソフトウェア関連発明 参照）

B. 理由 2

1. 各引用文献

本願特許出願前に日本国内において、頒布された刊行物である下記各引用文献にはそれぞれ下記の点が記載されている。

(1) 引用文献1 「ジャンプ コミックス セレクション ファミコン奥義大全書 ドラゴンクエストIV 導かれし者たち」 株式会社ホーム社 1990年2月26日 p 24~27

画面上で複数のプレイヤキャラクタと少なくとも一体の敵キャラクタとの間の戦闘場面を制御するビデオゲームであって、前記複数のプレイヤキャラクタの一部を戦闘場面に参加させ、前記戦闘場面に参加しているプレイヤキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において（戦闘しているパーティの入れかえ：27頁中段）、プレイヤの操作（戦闘コマンド いれかえ：27頁）に応答して、任意に選択された控えのプレイヤキャラクタと、戦闘場面に参加しているプレイヤキャラクタとの間で、戦闘への参加と控えとの立場を入れ替える点が記載されている。

(2) 引用文献2 「コナミ完璧攻略シリーズ 実況パワフルプロ野球4 公式完全ガイドブック」 コナミ株式会社 1997年3月20日 p 9、p 29

画面上で複数のプレイヤキャラクタと複数の相手キャラクタとの間の試合場面を制御するビデオゲームであって、前記複数のプレイヤキャラクタの一部を試合場面に参加させ、前記試合場面に参加しているプレイヤキャラクタのうちのいずれかがコマンド入力待ちの状態において、プレイヤの操作（代打、代走、継投）に応答して前記任意に選択された控えのプレイヤキャラクタと、前記コマンド入力待ちの試合場面に参加しているプレイヤキャラクタとの間で、試合への参加と控えとの立場を入れ替える（代打、代走、継投する）点が記載されている。

2. 比較・対比

(1) 本願請求項15に記載された発明と上記引用文献1に記載された発明を比較すると、引用文献1に記載された発明でも、戦闘中に戦闘に参加しているプレイヤキャラクタと控えのプレイヤキャラクタを入れ替える点が記載されており、戦闘場面に参加していない控えのプレイヤキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、プレイヤの操作に応答してサブ画面に表示されたプレイヤキャラクタの中から任意のプレイヤキャラクタを選択しているか否か明記されていないが、戦闘中

ではないものの、移動中における「入れかえをする」コマンドでは、プレイヤキャラクタの一覧をサブ画面に表示させ、プレイヤの操作に応答してサブ画面に表示されたプレイヤキャラクタの中から任意のプレイヤキャラクタを選択する構成となっている点が記載されており（引用文献1：24頁下段画面参照）、戦闘中も同様の構成で「入れかえ」を行っていることを示唆しているから、単なる戦闘と控えの「立場」の入れ替えという点で、本願請求項15に記載された発明と引用文献1に記載された発明は一致しているということができ、さらに、代打は打者として、代走は走者として、リリーフは投手として、まさしく「立場」を入れ替えるものは引用文献2に記載されているように従来周知のものであるから、本願請求項15に記載された発明は引用文献1および2に記載された発明から当業者が容易に想到し得たものである。

(2) 本願請求項16～18に記載された発明と上記引用文献1および2に記載された発明を比較すると、本願請求項16～18に記載された発明における「プレイヤキャラクタは順番に従って、プレイヤの操作に応答してコマンド入力を受け付ける」点、「サブ画面にプレイヤキャラクタの情報をリスト表示させる」点、および、「サブ画面にリスト表示されるプレイヤキャラクタの情報は、プレイヤキャラクタ名と、プレイヤキャラクタの体力（H）、魔法力（M）である」点は引用文献1に示唆されており（24頁中段、および、同頁下段の画面参照）、本願請求項16～18に記載された発明は引用文献1および2に記載された発明より当業者が容易に想到し得たものである。

(3) 本願請求項19に記載された発明と上記引用文献1および2に記載された発明を比較すると、本願請求項19に記載された発明における、「入れ替え後において、プレイヤの操作に応答してキャラクタ間の前記戦闘への参加と控えとの入れ替えた立場を元に戻す」との記載は不明瞭であるが、入れ替え可能なものである以上、（野球の代打、代走のように）特別にルールで禁止しない限り再度同じように元に戻すこともできるから、本願請求項19における「入れ替え後において、プレイヤの操作に応答してキャラクタ間の前記戦闘（試合）への参加と控えとの入れ替えた立場を元に戻す」ことも含んでいるということができるため、本願請求項19に記載された発明は引用文献1および2に記載された発明より当業者が容易に想到し得たものである。

(4) 本願請求項20に記載された発明と上記引用文献1および2に記載された発明を比較すると、本願請求項20に記載された発明における、「入れ替えが完了すると、入れ替えにより戦闘（試合）に参加したプレイヤキャラクタの行動が実施可能になる」点は入れ替えの目的からみて、特に引用文献2において当然のことであり、本願請求項20に記載された発明は引用文献1および2に記載された発明より当業者が容易に想到し得たものである。

(5) 本願請求項21に記載された発明と上記引用文献1および2に記載された発明を比較すると、本願請求項21に記載された発明における、「プレイヤキャラクタと敵キャラクタとを含んだ戦闘に参加している全キャラクタにおける行動

順位を表示する」点も、引用文献1（24頁中段「番号の順に先頭から並ばせる」）および引用文献2（29頁下段の画面）に記載されていることから、本願請求項21に記載された発明は引用文献1およびに記載された発明より当業者が容易に想到し得たものである。

（6）本願請求項31に記載された発明と上記引用文献1および2に記載された発明を比較すると、本願請求項31に記載された発明における「ネットワークを介して複数のプレイヤが参加することが可能」で、「複数のプレイヤのそれぞれの操作に応答」して動作するゲームは従来周知のものにすぎないことから、上記2. (1) に述べた理由と同じ理由により、本願請求項31に記載された発明は引用文献1および2に記載された発明より当業者が容易に想到し得たものである。

（7）本願請求項1～7に記載された発明と上記引用文献1および2に記載された発明を比較すると、本願請求項1～7に記載された発明はそれぞれ、請求項15～21に記載された発明のカテゴリーを変更したものにすぎないため、上記2

（1）～（5）に述べた理由と同じ理由により、本願請求項1～7に記載された発明は引用文献1および2に記載された発明より当業者が容易に想到し得たものである。

（8）本願請求項8～14に記載された発明と上記引用文献1および2に記載された発明を比較すると、本願請求項8～14に記載された発明はそれぞれ、請求項15～21に記載された発明のカテゴリーを変更したものにすぎないため、上記2. (1) ～ (5) に述べた理由と同じ理由により、本願請求項8～14に記載された発明は引用文献1および2に記載された発明より当業者が容易に想到し得たものである。

（9）本願請求項22～28に記載された発明と上記引用文献1および2に記載された発明を比較すると、本願請求項22～28に記載された発明はそれぞれ、請求項15～21に記載された発明のカテゴリーを変更したものにすぎないため、上記2. (1) ～ (5) に述べた理由と同じ理由により、本願請求項22～28に記載された発明は引用文献1および2に記載された発明より当業者が容易に想到し得たものである。

（10）本願請求項29、30、32に記載された発明と上記引用文献1および2に記載された発明を比較すると、本願請求項29、30、32に記載された発明はそれぞれ、請求項31に記載された発明のカテゴリーを変更したものにすぎないため、上記2. (6) に述べた理由と同じ理由により、本願請求項29、30、32に記載された発明は引用文献1および2に記載された発明より当業者が容易に想到し得たものである。

したがって、本願請求項1～7、8～14、15～21、22～28、29、30、31、32に記載された発明は、当業者が引用文献1および2に記載された発明から容易に想到することができたものであり、特許法第29条第2項の規

定により特許を受けることができない。

この拒絶理由通知書中で指摘した請求項以外の請求項に係る発明については、現時点では、拒絶の理由を発見しない。拒絶の理由が新たに発見された場合には拒絶の理由が通知される。

引用文献等一覧

1. 引用文献1 「ジャンプ コミックス セレクション ファミコン奥義大全書 ドラゴンクエストIV 導かれし者たち」 株式会社ホーム社 1990年2月26日 p24~27
2. 引用文献2 「コナミ完璧攻略シリーズ 実況パワフルプロ野球4 公式完全ガイドブック」 コナミ株式会社 1997年3月20日 p9、p29

この拒絶理由通知書に対する問い合わせ先

特許審査第1部電子ゲーム

TEL 03-3581-1101 内線3266

先行技術文献調査結果の記録

- ・調査した分野 I.P.C第7版 A63F13/00
- ・DB名
- ・先行技術文献 特開2000-107463号公報

この先行技術文献調査結果の記録は、拒絶理由を構成するものではない。